



Das schwarze Schaf

In die Gruppe hat sich ein schwarzes Schaf eingeschlichen. Der Schäfer muss es nun aussortieren. Dies ist aber nicht so einfach.

Einer der Gruppe wird als Schäfer auserwählt. Der Rest der Gruppe bespricht sich, wer das schwarze Schaf ist.

Außerdem besprechen sie sich, wie die Schafe blöken. Das schwarze Schaf muss aber anders blöken als der Rest der Gruppe.

Die Schafe laufen nun durch den Raum. Sie müssen sich so bewegen, dass der Schäfer nicht zu schnell merkt, welches der Schafe anders blökt. Dies darf jedoch auch nicht zu auffällig sein.

Der Schäfer muss nun anhand der Schaf-Sprache erhören, wer das schwarze Schaf ist.

Hinweis: Dieses Spiel kann natürlich auf verschiedene Tiere angewandt werden. Alternativ können auch Wörter, die sehr ähnlich klingen, gewählt werden.

Verfolgungsjagd

Die Schüler gehen zu dritt zusammen. Sie besprechen sich, wer Verfolgter, Beschützer und Verfolger wird.

Nun suchen sich alle Schüler einen Platz im Raum. Erst wenn alle einen Platz haben, wird das Spiel gestartet.

Alle Verfolger müssen nun den entsprechenden Schüler verfolgen. Dieser versucht seinem Verfolger zu entkommen. Der Beschützer hilft ihm dabei.

Körperkontakt, wie z. B. Festhalten, ist bei dieser Übung verboten. Der Beschützer darf sich also nur in den Weg stellen.

Der Verfolger hat sein Ziel erreicht, wenn er den entsprechenden Schüler kurz an der Schulter berührt hat. Die drei dieser Gruppe bleiben dann wie Hindernisse im Raum stehen.

Tauschgeschichten

Jeder nimmt einen Gegenstand aus seiner Federmappe oder seinem Ranzen in die Hand. Den ausgesuchten Gegenstand sollte nach Möglichkeit kein anderer in die Hand genommen haben.

Nun laufen die Schüler durch den Raum. Dabei sollen sie die Gegenstände austauschen. Treffen zwei Schüler aufeinander sagen sie jeweils zum anderen: „Hallo, das ist (Name des Gegenstandes) von (Name des Besitzers).“ Anschließend tauschen sie die Gegenstände aus und laufen weiter.

Die Schüler tauschen die Gegenstände so lange aus, bis der Spielleiter den Tausch abbricht.

Nun setzen sich alle Schüler auf ihre Plätze. Jeder soll nun sagen, von wem er welchen Gegenstand ertauscht hat.

Haben alle Schüler die Gegenstände richtig benannt?



Ausbrecher

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Anschließend fassen sie sich an den Händen oder haken sich mit den Armen ein.

Ein Schüler stellt sich in die Kreismitte. Seine Aufgabe ist es nun, aus der Kreismitte auszubrechen. Seine Mitschüler, welche den Kreis bilden, versuchen dies zu verhindern.

Um die Schwierigkeit für die Schüler im Kreis zu erhöhen, können mehrere Schüler in die Kreismitte gehen und versuchen auszubrechen.

Hinweis: Wenn sich die Schüler lediglich an den Händen fassen, können die Ausbrecher leichter aus dem Kreis nach draußen gelangen.

Fang mich

Dies ist eine Abwandlung des Spiels „Ausbrecher“.

Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Anschließend fassen sie sich an den Händen oder haken sich mit den Armen ein.

Ein Schüler stellt sich in die Kreismitte, ein weiterer befindet sich außerhalb des Kreises. Der Schüler, der außerhalb steht, muss versuchen in den Kreis zu gelangen, um den Schüler innerhalb des Kreises zu fangen. Die Schüler, die den Kreis bilden, müssen ihn davon abhalten.

Gelangt der Schüler in den Kreis, müssen die Schüler, die den Kreis bilden, den innen stehenden Schüler durchlassen und versuchen den anderen Schüler zu fangen.

Gelangt der Fänger aus dem Kreis heraus, muss die Gruppe den zu fangenden Schüler wieder in den Kreis lassen und ihn dort wiederum beschützen.

Gelingt es dem Schüler, seinen Mitschüler zu fangen?

Sesam öffne dich

Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen eingeteilt.

Eine Gruppe bildet ein Tor, indem sie sich an einer Linie aufstellen. Die andere Gruppe muss dann versuchen, dieses Tor zu öffnen.

Das Tor kann nur durch eine bestimmte Berührung erfolgen. Diese muss die Gruppe, die das Tor bildet, zunächst besprechen und überlegen. Achten Sie darauf, dass diese Berührung angemessen ist und die andere Gruppe das Zeichen nicht vorher schon mitbekommt.

Jeder Schüler der anderen Gruppe muss nun durch das Tor kommen. Hat ein Schüler das Zeichen erraten, öffnet sich für ihn kurz das Tor und er darf hinter das Tor treten. Er darf das Zeichen aber an keinen aus seiner Gruppe verraten.

Wie lange brauchen alle Schüler, um das Zeichen zu erraten? Oder kann das Zeichen nicht erraten werden?



Bilderpuzzle

Für jede Gruppe, die Sie benötigen, brauchen Sie ein Bild.
Nehmen Sie das Bild und schneiden so viele Puzzleteile, wie es Gruppenmitglieder in der Gruppe geben soll.
Wiederholen Sie dies für jedes Bild bzw. jede Gruppe.
Mischen Sie nun alle Puzzleteile aller Gruppen. Teilen Sie anschließend die Puzzleteile aus oder lassen Sie sie ziehen.
Achten Sie bei dieser Methode darauf, dass die Bilder eindeutig sind und es beim Puzzeln nicht zu Unstimmigkeiten kommen kann.
Die Schüler sollen nun die verschiedenen Puzzles zusammensetzen und so ihre Gruppe finden.

Material: so viele kleine Bilder wie Gruppen vorhanden sein sollen

Eigenschaftenordnen

Schauen Sie sich hierzu Ihre Schüler genau an.
Ordnen Sie Ihre Schüler anhand von Eigenschaften. Sagen Sie z. B. laut an: „Alle Schüler mit blauen Schuhe stellen sich an die Tafel.“
Finden Sie weitere Eigenschaften (z. B. Augenfarbe, Hobbys) und ordnen Sie immer differenzierter, bis Sie auf Ihre Gruppengröße gekommen sind.

Hinweis: Auch Untergruppen können noch einmal sortiert werden, um so die gewünschte Gruppengröße zu verkleinern.

Marktplatz

Je nachdem, wie viele Gruppen benötigt werden, werden Gegenstandsgruppen auf ein Schild geschrieben. So z. B.: Obst, Käse, Blumen, Wurst.
Diese Schilder werden dann an die Tafel gehängt.
Sie rufen nun aus, was die Schüler besorgen sollen (z. B. Gouda, Salami, Banane, Rose). Die Schüler sollen sich nun an dem entsprechenden Schild anstellen.
Sie müssen sich vorher überlegen, wie viele Schüler sie pro Gruppe benötigen. Diese zählen sie vorn in der Reihe beginnend ab. Alle anderen Schüler müssen noch einen Gegenstand besorgen.
Wiederholen Sie dieses Vorgehen erneut, bis alle Schüler einer Gruppe zugeordnet sind.

Variation: Dieses Zuordnungsspiel kann auch der Auflockerung dienen. Rufen Sie den Gegenstand, den die Schüler besorgen sollen, aus. Die Schüler stellen sich an, und der jeweils Letzte der Schlange scheidet aus. Wer bleibt übrig?

Material: so viele Schilder wie Gruppen vorhanden sein sollen